

**BLOQUE:** Cuerpo y Movimiento

**UNIDAD:** Mi Cuerpo y se mueve

**SESION:** 11

2<sup>do</sup> ciclo :**CICLO**

3<sup>o</sup> y 4<sup>o</sup> :**NIVEL**

**MATERIAL:** cuerdas y colchonetas.

**ORG. ALUMNOS:** gran grupo, individual, parejas y grupos de cuatro.

**OBJETIVOS:**

1. Saltar de forma rítmica a la comba.
2. Desarrollar los giros de los diferentes ejes corporales.
3. Mejorar la velocidad de reacción.
4. Practicar juegos de pasacalles.

**TEC. ENSEÑANZA:** Asig directa y Res de Problemas.

1



**ANIMACIÓN**

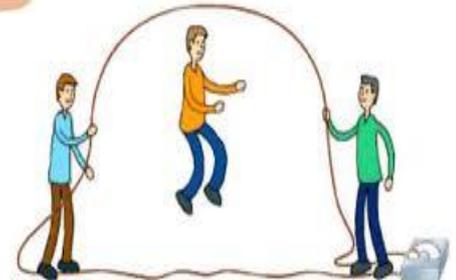
1. **Cadena Partida.** Juego de Persecución. Uno se la queda. Cuando pille a alguien, se dan la mano y continúan. Cuando vuelvan a pillar a otro, los tres van de la mano. Pero al pillar a un cuarto niño, la cadena "se separa" dos por un lado y dos por otro lado. Así, hasta que estén todos pillados.

**PARTE PRINCIPAL**

1. Saltamos a la cuerda botando con los dos pies hacia delante.

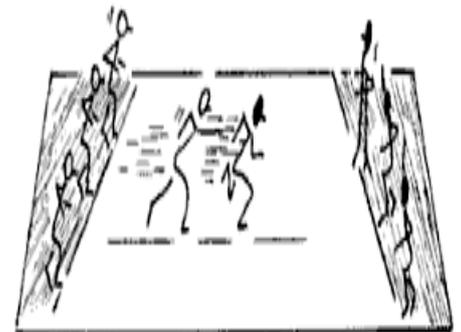


2. **La Comba.** Se juega con una cuerda. Dos jugadores la agarran por cada extremo, para dar vueltas a la cuerda. Los demás se colocan en fila para ir pasando a saltar sin perder turno, una vez que empieza a saltar el primero. Si uno no salta cuando le toca, o tropieza con la cuerda, se para el juego y éste pasa a "dar a la comba". Mientras que uno salta, los demás cantan una canción y según como sea ésta, se da a la comba a un ritmo diferente.



3. **Voltereta hacia delante.**
4. **Voltereta hacia detrás.**
5. **El Pino.**
6. **La Rueda Lateral.**

7. **Las 3 Palmadas.** Se hacen dos equipos, que se colocan detrás de las líneas marcadas. Primero sale un jugador de un equipo hacia el campo contrario y allí golpeará las palmas de los que ellos deseen y el que reciba la tercera palmada saldrá persiguiéndole hasta cruzar la línea de su campo. Si logra tocarle gana un punto. Si no, punto para el otro equipo. Posteriormente, será el turno de un jugador del equipo contrario que repetirá la misma situación. Gana el equipo que más puntos logre.



1



**VUELTA A LA CALMA**

1. **Pase Misí.** Los dos capitanes de equipo eligen cada uno una cosa (color, animal, equipo de fútbol, etc) en secreto. Luego se agarran las dos manos y forman un doble arco, bajo el que irán pasando el resto de jugadores mientras se canta la canción. Al terminarla, los capitanes bajan los brazos y atrapan al jugador que estaba pasando. Se le da a elegir, en secreto, entre las dos cosas elegidas al principio del juego por los capitanes. Según elija, se irá con uno u otro equipo.
2. **El Minuto.** En silencio, de pie, contar un minuto mentalmente. Al terminar, sentarse. Ganará el que más se aproxime a un minuto exacto.

